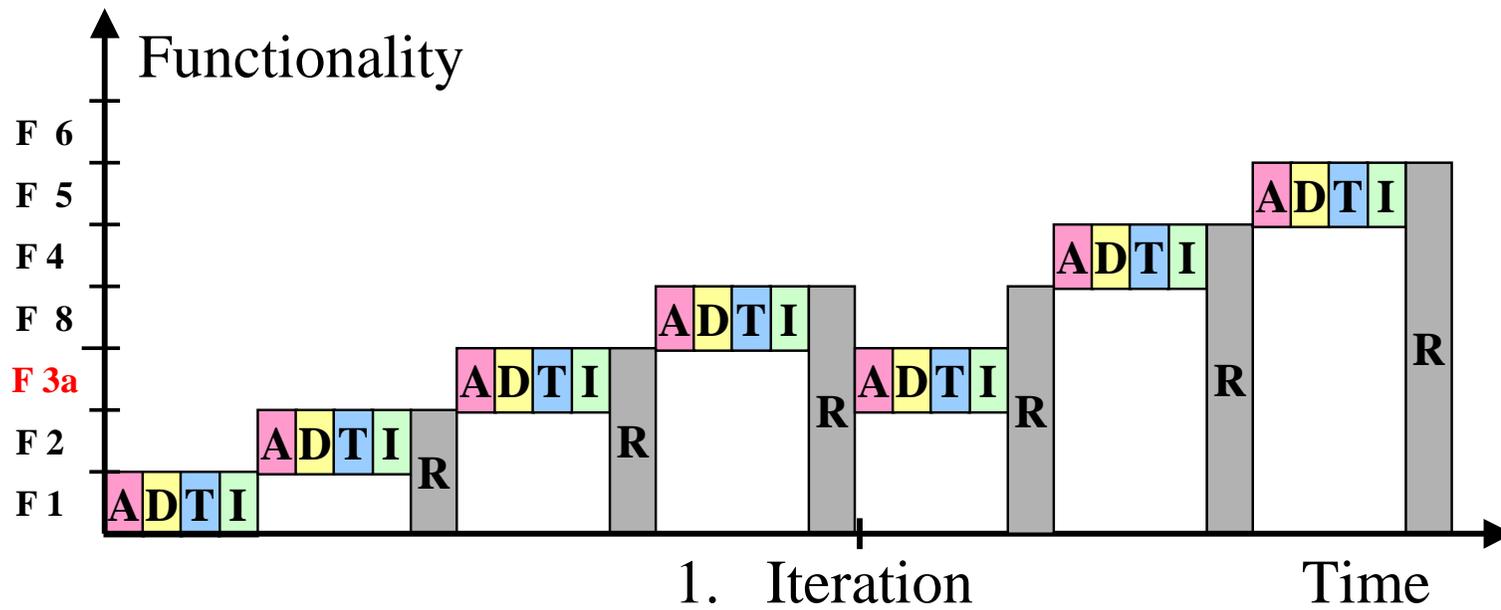


Planung von XP Projekten

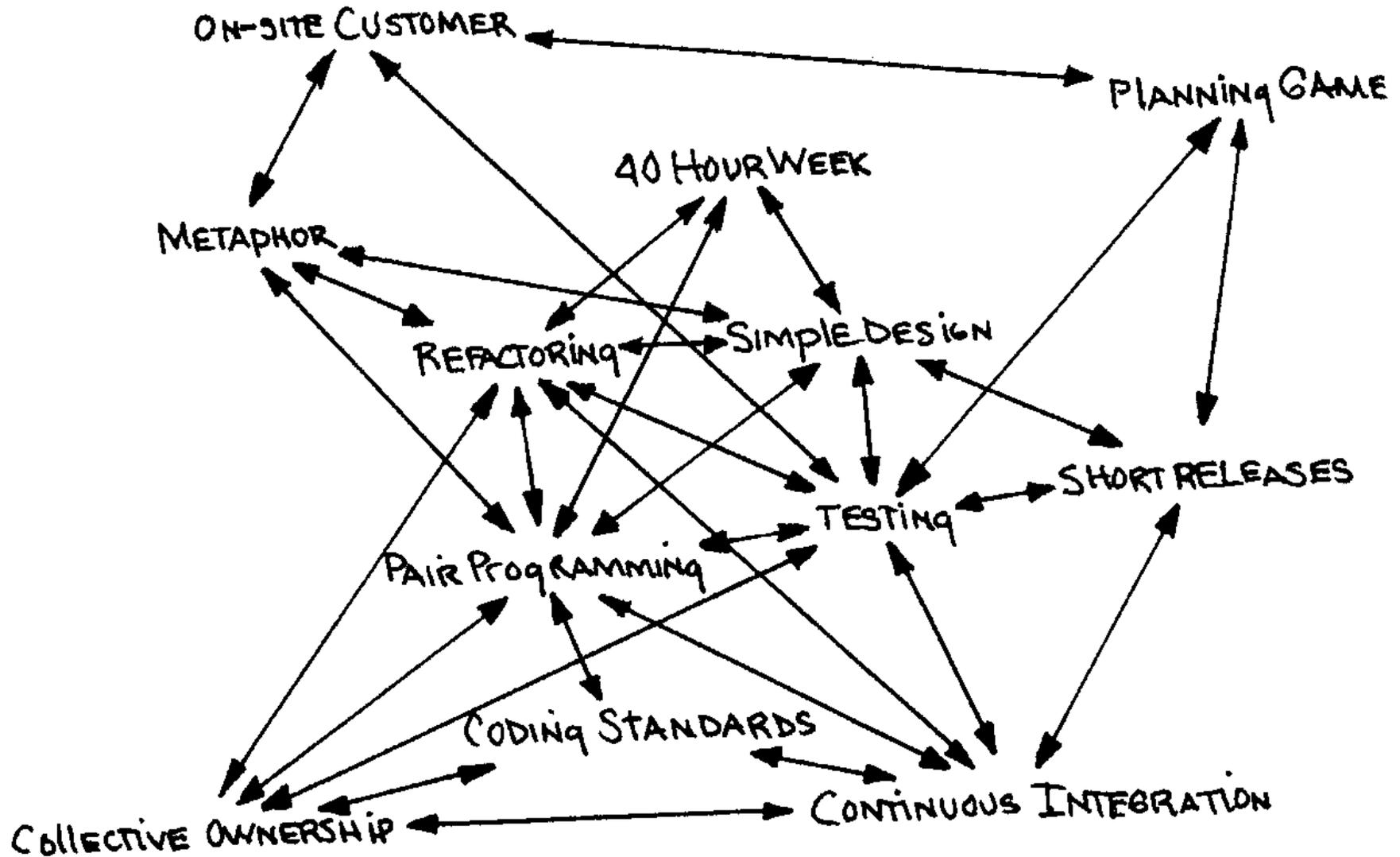
Hubert Baumeister

Softwareentwicklungspraktikum SS 2003

Vorgehensweise XP



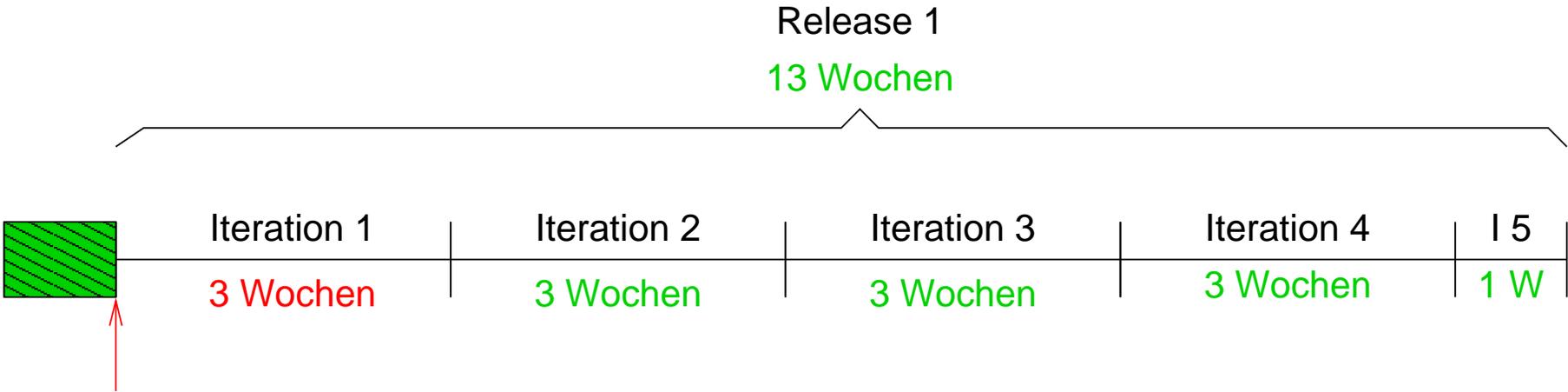
XP Praktiken



Planung

- XP Projekt = Abfolge von Releases
- Release = Abfolge von Iterationen
- Iteration = Abfolge von Tasks

Planung Swep



Releaseplanung

Ziel:

- Zeit und Scope einer Release festlegen (1-2 Releases im voraus)

Prinzip:

- Kunde macht Geschäftsentscheidungen
- Programmierer schätzt Aufwand und technisches Risiko

Ablauf einer Releaseplanung

1. Kunde schreibt User Stories
2. Programmierer schätzen Aufwand und Risiko für User Stories
3. Kunde, mit Hilfe der Programmierer, ordnet User Stories Iterationen zu, basierend auf der Geschwindigkeit des Teams
4. Planrevisionen

User Stories

- Anforderungen, die für den Kunden interessant sind
 - Funktionalität
 - Nicht-funktionale Anforderungen
 - Zusätzliche Artefakte (z.B. Dokumentation)
 - wenn möglich testbar \Rightarrow Akzeptanztests

Aufwandsabschätzung

- Punkte für eine User Story
- Diskussion mit dem Kunden um sich über die Story klar zu werden
- Geschwindigkeit des Teams (= wieviel Punkte pro Iteration)
 - Yesterday's Weather
 - zu Beginn: Zeit pro Iteration / 3, wenn Punkte durch ideale Zeit motiviert sind

$$3 * 8h * 5/3 = 40 \text{ Punkte}$$

- Ev. Stories aufteilen oder zusammenführen
- Akzeptanztests

Tracking

- Während einer Iteration:
 - Schätzung wieviel Punkte für die User Story zu erledigen sind
 - Planrevision wenn sich herausstellt, daß
 - * nicht alle geplanten User Stories zu schaffen sind
 - * mehr als die geplanten User Stories machbar sind
- Nach einer Iteration:
 - Aktuelle Geschwindigkeit: Geschaffte Punkte